



LE FEU

LES FACTEURS TACTIQUES DE TIR

COMMUNS A TOUS LES TIRS

- Cible unité irrégulière	-1
- Cible en tirailleur	-3
- Cible en abri léger*	-1
- Cible en abri dur	-3
- Cible cavalerie à la charge**	-1
- Cible au-dessus dans une pente	-1

* Une batterie retournée ou enclouée étant assimilée à un abri léger

** Chargeant l'unité considérée.

SPECIAUX AUX TIRS D'ARMES LEGERES

- Cible comprise entre 1 et 5 cm	+1
- Cible au-delà du 1/3 de portée (carabine -1)	-2
- Cible au-delà des 2/3 de portée (carabine -2)	-4
- Tireur sans formation	-2
- Tireur en désordre	-4
- Cible cuirassiers	-1
- Cible artillerie en position	-1
- Cible sur plus d'un rang de profondeur ou en carré	+1
- Premier feu (unité d'infanterie seulement)	+1
- Tir sur figurine isolée (gén. aide de camp)	-2

SPECIAUX AUX TIRS D'ARTILLERIE

- Cible sur plus d'un rang de profondeur ou en carré	
Calibre 3	+1
Calibre 4 ou 6	+2
Calibre 8 ou 9	+3
Calibre 12	+4
- Tir à mitraille moins de 1/4 de portée (à bout portant - de 10 cm' résultat x 2)	+3
- Cible artilleur en position	-2
- Cible en ligne (tir au boulet uniquement)	-1
- Cible au-delà de 1/2 portée	-4
- Cible au-delà de 3/4 portée	-7
- Tir sur figurine isolée (gén. aide de camp)	-4

LE RESULTAT DU JET DE Dé

VALABLE POUR FEU, COMBAT, MORAL

Résultat du jet de dé*	Valeur à ajouter
1	0
2	0
3	+ 1
4	+ 1
5	+ 2
6	+ 2

* Si tirailleurs 1 et 2 = +1

Les Portées

Type d'armement	Portée maximale
Mousqueton de cavalerie	150 pas (15 cm)
Fusil d'infanterie	210 pas (21 cm)
Carabine rayée	300 pas (30 cm)

Un quart de période à porté

Unité équipée de	distance de la cible	1/2 à portée	1/4 à portée
Mousqueton	10 cm	Non	Oui
Fusil	17 cm	Non	Non
Carabine	21 cm	Oui	Oui

LES DIFFERENTES LIMITES DE PORTEE DES ARMES LEGERES

Armement	Bout portant	1/3 de portée	2/3 de portée
Mousqueton	0 à 5 cm	5 cm	10 cm
Fusil	0 à 5 cm	7 cm	14 cm
Carabine	0 à 5 cm	10 cm	20 cm

L'ARTILLERIE

Calibre des pièces	Portée maximale
Batterie de calibre 3	65 cm (650 pas)
Batterie de calibre 4	80 cm (800 pas)
Batterie de calibre 6	90 cm (900 pas)
Batterie de calibre 8 ou de 9	100 cm (1000 pas)
Batterie de calibre 12	120 cm (1200 pas)

LES DIFFERENTES LIMITES DE PORTEE DE L'ARTILLERIE

Batterie de	1/2 portée	3/4 de portée
Calibre 3	32,5 cm	48,75
Calibre 4	40 cm	60 cm
Calibre 6	45 cm	67,5 cm
Calibre 8 ou 9	50 cm	75 cm
Calibre 12	60 cm	90 cm

LES PORTEES DE MITRAILLE

Batterie de	Portée de mitraille
Batterie de calibre 3	16,25 cm (162,50 pas)
Batterie de calibre 4	20 cm (200 pas)
Batterie de calibre 6	22,5 cm (225 pas)
Batterie de calibre 8	25 cm (250 pas)
Batterie de calibre 12	30 cm (300 pas)



LE COMBAT

- Troupe fraîche (infanterie, cavalerie) ⁽¹⁾	+1
- Infanterie en carré creux contre cavalerie	+2
- Infanterie en carré plein contre cavalerie	+1
- Infanterie en ligne contre cavalerie	-1
- Infanterie en tirailleurs	-2
- Unité désorganisée	-1
- Unité sans formation	-3
- Unité en désordre	-5
- Artillerie en batterie combat corps à corps	-1
- Artillerie attelée combat corps à corps	-4
- Adversaire en abri léger (cavalerie -4)	-2
- Adversaire en abri dur	-3
- Adversaire dans maison ou redoute	-5
- Troupe placée au-dessus dans une pente	+1
- Adversaire muni d'une cuirasse	-1
- Attaque de flanc ou de dos	+2
(2 ^{ème} tour de mêlée +1)(2)	
- Unité entrant par le côté d'un élément de maison non défendu(3)	+1
- Attaque de flanc, ou de dos dans une mêlée(3)	+1
- Suivi en mêlée d'un adversaire reculant	+2
- Rangs de profondeur lors du 1er contact; dans la limite de 3 (infanterie en formation seulement)(4)	+1
- Par tranche de 15 pertes, du fait des derniers tirs, dans la période et préalablement à la mêlée(5)	-1
- Second tour de mêlée et suivante avec un carré non rompu :	
• Cavalerie lourde ou lanciers	-1
• Cavalerie légère	-2

(1) Unité n'ayant effectué aucun combat au corps à corps ou n'ayant subi aucune perte de figurine au feu, première période de corps à corps seulement.

(2) La prise de flanc n'est valable que pour les deux premiers tours de mêlée.

(3) Valable qu'une seule fois.

(4) Pour chaque rang de derrière, valable que si l'unité est en charge et qu'elle a parcouru le ¼ de période avant le contact en ligne droite, et dont l'effectif en figurines de chaque rang est au moins égal au premier rang ; une unité en colonne de division dont les élites sont placées sur les flancs ne compte que les rangs de profondeur des fusiliers.

(5) Seuls les tirs du ¼ ou de la ½ période précédant le contact sont pris en compte.

LES GENERAUX

Présence d'un Général ou d'un aide de camp sous le feu

Un général ou un aide de camp ne peut constituer une cible, que s'il se trouve à plus de 5 cm d'une unité ennemie. Une fois atteint 40 pertes, l'officier est retiré de la table et inclus dans le budget des pertes.

Si un des tirs reçus par la figurine de général représente au moins 10 pertes procéder comme ci-dessous.

Quand un général ou aide de camp se trouve au contact de socle d'une unité, et que cette dernière reçoit un feu, et que ce dernier représente au moins 5 pertes par figurines, on fait après chaque tir, un test pour connaître le sort du général.

Lancer deux dés 6, si le résultat est 12 le Général ou l'aide de camp est tué, 10 ou 11 il est blessé.

Présence d'un Général ou d'un aide de camp dans une mêlée

Une figurine de général ou d'aide de camp en contact de base avec une unité peut lui donner un bonus de combat supplémentaire pour les 1^{er} et 2nd tours de mêlée seulement. Le résultat du jet de dé devient le suivant :

Valeur du général	Jet de dé 1 ou 2	Jet de dé 3 ou 4	Jet de dé 5 ou 6
20 ou 40*	+1	+1	+2
60 ou 80*	+1	+2	+2
100*	+2	+2	+3

* en budget

Un général au contact direct d'une unité augmente ou diminue la valeur morale de base de l'unité concernée en fonction de sa valeur budget, soit :

Valeur du général	Apport au Moral	Diminution au Moral
20 Points	De +0 à +1	De 0 à -1
40 Points	De +0 à +2	De 0 à -2
60 Points	De +0 à +3	De 0 à -3
80 Points	De +0 à +4	De 0 à -4
100 Points	De +0 à +5	De 0 à -5

Quand un général ou aide de camp se trouve au combat avec une unité, on fait après chaque résultat de mêlée, qu'il soit favorable ou non, un test pour connaître le sort du général.

On multiplie alors le nombre de pertes par figurine (sans tenir compte des pertes au feu préalable), par le résultat d'un jet de dé.

Si le produit est un nombre compris entre 12 et 18, le général est blessé, il est retiré du jeu mais il ne sera pas pris en compte dans le calcul final des pertes.

Si le résultat **obtenu** est supérieur à 18, le général est tué, il est retiré du jeu et sa valeur budget sera comptabilisée avec les pertes.



LE MORAL

- milice/irrégulier

-7

(1) Une unité en carré peut bénéficier d'un plus deux ou d'un moins deux au choix du joueur, afin d'éviter qu'elle parte en avance incontrôlée contre de la cavalerie.

(2) Il est possible d'allouer le facteur d'un général soit en positif, soit en négatif. Une valeur négative permet de retenir une unité qui risquerait une avance incontrôlée.

(3) L'unité en déroute ou en fuite doit être visible de l'unité testant son moral.

Facteurs tactiques de moral

CONSEQUENCES FORMATION ET ABRI

- Unité en carré contre cavalerie ⁽¹⁾	+2 ou -2
- Unité non en carré contre cavalerie	-2
- Unité en abri léger	+1
- Unité en abri dur	+2
- Unité dans une maison ou redoute	+3

CIRCONSTANCES MORALES

- Unité en déroute ou désordre	-4
- Unité en retraite ou sans formation	-1
- Unité ayant déjà subi une déroute	-1

- Général en chef ou subordonné au contact de l'unité ; valeur du général + ou -2 à + ou -5⁽²⁾

- Général au contact de l'unité tué ou blessé ; valeur du général -2 à -5

- Aide de camp avec l'unité +1

- Cavalerie à la charge +1

ENVIRONNEMENT

- Plus d'unités amies dans les 30 cm +2

- Plus d'unités ennemies dans les 30 cm -2

- Chaque déroute/fuite ennemie dans les 30 cm⁽³⁾ +2

- Chaque déroute/fuite amie dans les 30 cm⁽³⁾ -2

- Général dans les 15 cm + ou -1

- Ennemi sur l'arrière (inf/15 cm ; cav art/30 cm) -2

- Ennemi sur le flanc (inf/15 cm ; cav art/30 cm) -1

- Général à plus de... par tranche de 15 cm -1

CONSEQUENCES MELEES

- Unité venant de gagner une mêlée au cours de la période ou de la précédente +1

- Venant de perdre une mêlée -2

- Venant de perdre une mêlée pour le 2nde fois consécutive -5

- Venant de perdre une mêlée pour la 3^{ème} fois consécutive -9

- Par 20 pertes de différence (unité ayant le plus de pertes) -1

CONSEQUENCES FEUX

- Unité sous le feu de l'ennemi par unité constituée infligeant au moins 15 pertes -1

- Unité sous le feu de tirailleurs ou de mitraille, faisant au moins 15 pertes -2

- Par batterie d'artillerie soutenant l'unité Considérée +1

CONSEQUENCES PERTES PAR RAPPORT A L'EFFECTIF INITIAL

- Par tranche de 5 pertes par figurine -1

- Effectif inférieur ou égal aux 2/3 de l'effectif initial

- élite/garde -1

- régulier -3

- semi-régulier -4

- milice/irrégulier -5

- Effectif inférieur ou égal au 1/2 de l'effectif initial

- élite/garde -2

- régulier -5

- semi-régulier -6

Général compris entre 0,1 et 15 cm : +1

Général compris entre 15,1 et 30 cm : -1

Général compris entre 30,1 et 44,99 cm : -2

Général compris entre 45 et 59,99 cm : -3

Et ainsi de suite...

TABLEAUX MORAUX DES PERTES

Dès qu'une unité, en fonction de son effectif initial atteint le chiffre des pertes cumulées suivant, elle a pour un

Nombre initial de figurines	- 1	- 2	- 3	- 4	- 5
de 24	120*	240*	360*	480*	600*
de 20	100*	200*	300*	400*	500*
de 18	90*	180*	270*	360*	450*
de 16	80*	160*	240*	320*	400*
de 14	70*	140*	210*	280*	350*
de 12	60*	120*	180*	240*	300*
de 10	50*	100*	150*	200*	250*
de 8	40*	80*	120*	160*	200*
de 6	30*	60*	90*	120*	150*
de 4	20*	40*	60*	80*	120*
de 3	15*	30*	45*	60*	75*
	Pertes	Pertes	Pertes	Pertes	Pertes

Dès qu'une unité, en fonction de son effectif initial atteint le chiffre suivant en figurines, elle est

Effectif initial en figurines	Au 2/3 ou en dessous de l'effectif s'il reste	A 1/2 effectif s'il reste
24 figurines	16 figurines	12 figurines
20 figurines	13 figurines	10 figurines
18 figurines	12 figurines	9 figurines
16 figurines	10 figurines	8 figurines
14 figurines	9 figurines	7 figurines
12 figurines	8 figurines	6 figurines
10 figurines	6 figurines	5 figurines
8 figurines	5 figurines	4 figurines
6 figurines	4 figurines	3 figurines
4 figurines	2 figurines	2 figurines
3 figurines	2 figurines	1 figurines

LES RESULTATS

LE TABLEAU DES PERTES

Fig. Fact.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
-5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	10
-4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	5	5	5	5	5	5	5	10	10	10	10	10
-3	0	0	0	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
-2	0	0	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	10	10	10	10	10	10	10	10	15	15	15	15
-1	0	0	0	5	5	5	5	5	10	10	10	10	10	10	10	15	15	15	15	15	15	15	20	20
0	0	0	0	5	5	10	10	10	10	15	15	20	20	20	20	20	20	25	25	25	25	30	30	30
1	0	0	5	10	10	10	10	15	15	15	20	20	20	20	25	25	25	30	30	30	35	35	40	40
2	0	0	5	10	10	10	15	15	15	20	20	25	25	30	30	30	35	35	40	40	40	40	45	45
3	5	5	10	10	15	15	20	20	25	25	30	30	35	35	40	40	45	45	50	50	55	55	60	65
4	5	5	10	15	15	20	20	25	30	30	35	40	40	45	50	50	55	55	60	65	70	70	75	80
5	5	10	10	15	20	25	30	35	35	40	45	50	50	55	60	65	70	70	75	80	85	90	90	95
6	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	105	110	115	120
7	5	10	20	25	30	35	40	50	55	60	65	70	80	85	90	95	100	110	110	115	120	130	135	145
8	10	15	20	30	35	40	50	55	65	70	80	85	90	100	105	110	120	125	135	140	150	155	160	170
9	10	15	25	30	40	50	55	65	70	80	90	95	105	110	120	130	135	145	150	160	170	175	185	190
10	10	20	30	35	45	55	65	70	80	90	100	110	120	125	135	145	155	160	170	180	190	200	205	215
11	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150	160	170	180	190	200	210	220	230	240
12	10	20	35	45	55	65	75	90	100	110	120	130	145	155	165	175	185	200	210	220	230	240	255	265
13	10	25	35	50	60	70	85	95	110	120	130	145	155	170	180	190	205	215	225	240	250	265	275	290
14	15	25	40	50	65	80	90	105	115	130	145	155	170	180	195	210	220	235	245	260	275	285	300	310
15	15	30	45	60	75	90	105	120	135	150	165	180	195	210	225	240	255	270	285	300	315	330	345	360

Points de moral	Garde	Elite	Régulier	Semi Régulier	Milice	Irrégulier
11 ou +	Obéir	A In *	A In *	A In *	A In *	A In *
9 ou 10	Obéir	Obéir	A In *	A In *	A In *	A In *
7 ou 8	Obéir	Obéir	Obéir	Obéir	Obéir	A In *
5 ou 6	Obéir	Obéir	Obéir	Obéir	Obéir	Obéir
3 ou 4	Obéir	Obéir	Obéir	Obéir	Arrêt	Obéir
1 ou 2	Obéir	Obéir	Obéir	Arrêt	Arrêt	Ret.
0	Arrêt	Arrêt	Arrêt	Ret.	Ret.	Drte
-1 ou -2	Arrêt	Arrêt	Ret.	Drte	Drte	Fuite
-3 ou -4	Ret.	Ret.	Drte	Drte	Fuite	Fuite
-5 ou -6	Ret.	Drte	Fuite	Fuite	Fuite	Fuite
+ de -7	Drte	Fuite	Fuite	Fuite	Fuite	Fuite

* Légende du tableau : A In * : Avance Incontrôlée ; Ret : Retraite ; Drte : Déroute

Une unité en déroute de	Interpènera jusqu'à
8 figurines	24 figurines
6 figurines	20 figurines
5 figurines	16 figurines
4 figurines	12 figurines
3 figurines	10 figurines
2 figurines	6 figurines

INFANTRIE DE LA LIGNE ITALIENNE CLASSE DE MANOEUVRE A

Type de figurine	Statut	Feu	Combat	Bonus	Moral	Mouv. en ligne	Mouv. en colonne	Mouv. en tirailleur	Budget	Nbr. maxi par unité
Grenadier	E	5	5	2	5	16(3)	20(4)	---	8,8	3
Voltegeur	E	6	5	1	5	16(3)	20(4)	22	10	3
Carabinier	E	6	5	2	5	16(3)	20(4)	22	10,3	3
Chasseur	R	5	4	1	4	14(3)	18(4)	20	6,8	12
Fusilier	R	4	4	1	4	14(3)	18(4)	---	5,6	12
Coloniale*	S-R	4	3	1	3	10(3)	14(4)	16	3,2	18
Génie	R	3	3	---	4	---	18	---	16,8	2

* Ne comprend aucune compagnie d'élite